

(19) BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENTAMT

(12) Offenlegungsschrift
(11) DE 3804862 A1

(51) Int. Cl. 4:
G 07 F 17/34
G 09 F 11/30
G 09 F 23/14

Behördeneigentum

(30) Innere Priorität: (32) (33) (31)

04.04.87 DE 37 11 363.1

(71) Anmelder:

NSM-Apparatebau GmbH & Co KG, 6530 Bingen, DE

(74) Vertreter:

Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 6530 Bingen

(72) Erfinder:

Menke, Wilhelm, 6200 Wiesbaden, DE

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

(54) Münzbetätigtes Spielgerät

Die Erfindung bezieht sich auf ein münzbetätigtes Spielgerät mit hinter zugehörigen Sichtfenstern angeordneten Klappkarten-Karussellen, deren Klappkarten als Symbolträger dienen, und mit einem einen Zufallsgenerator enthaltenden Mikroprozessorrechner zur Steuerung des gesamten Spielablaufes. Der Gegenstand der Erfindung zeichnet sich dadurch aus, daß die Klappkarten (6) eines jeden Klappkarten-Karussells (5) abwechselnd nur auf der Vorderseite (9) oder auf der Rückseite (10) ein spieltentscheidendes Symbol tragen, daß nach der Durchwälzung der Klappkarten-Karusselle (5) sämtliche sichtbaren Klappkartenpaare (13) in einer die Symbole verdeckenden Anzeigefläche stehenbleiben, und daß anschließend die Klappkartenpaare (13) rechner- und/oder tastengesteuert um einen Schritt weiterschaltbar sind.

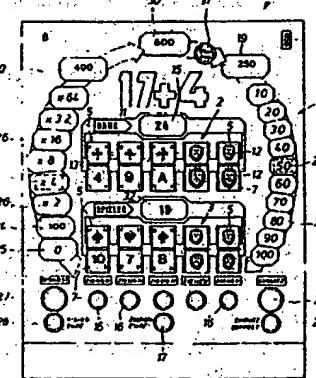


Fig. 1

DE 3804862 A1

BEST AVAILABLE COPY

DE 3804862 A1

Patentansprüche

1. Münzbetätigtes Spielgerät mit hinter zugehörigen Sichtfenstern angeordneten Klappkarten-Karussellen, deren Klappkarten als Symbolträger dienen, und mit einem einen Zufallsgenerator enthaltenden Mikroprozeßbrechner zur Steuerung des gesamten Spielablaufes, dadurch gekennzeichnet, daß die Klappkarten (6) eines jeden Klappkarten-Karussells (5) abwechselnd nur auf der Vorderseite (9) oder auf der Rückseite (10) ein spieltentscheidendes Symbol tragen, daß nach der Durchwirbelung der Klappkarten-Karusselle (5) sämtliche sichtbaren Klappkartenpaare (13) in einer die Symbole verdeckenden Anzeigelage stehenbleiben, und daß anschließend die Klappkartenpaare (13) rechner- und/oder tastengesteuert um einen Schritt weiterschaltbar sind.

2. Münzbetätigtes Spielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß bei in zwei Reihen übereinander angeordneten Klappkarten-Karussellen (5) ein Klappkarten-Karussell (5) der oberen Reihe (2) nach der Durchwirbelung sämtlicher Klappkarten-Karusselle (65) rechnergesteuert um einen Schritt weiterschaltbar ist, daß anschließend die Klappkarten-Karusselle (5) der unteren Reihe (3) wahlweise von dem Spieler über zugeordnete Tasten (16) um einen Schritt fortsetzbar sind, wobei dieser Aufdeckvorgang der Symbole durch Betätigung einer entsprechenden Taste (17) beendbar ist, und daß nunmehr die weiteren Klappkarten-Karusselle (5) der oberen Reihe (2) rechnergesteuert wahlweise um einen Schritt weiterschaltbar sind.

3. Münzbetätigtes Spielgerät nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Symbole auf den einander zugewandten Seiten zweier umfangsseitig benachbarter Klappkarten (6) der Klappkarten-Karusselle (5) jeweils als Spielkarten-Halbsymbole (11) ausgeführt sind, wodurch in den entsprechenden Anzeigelagen der Klappkartenpaare (13) jeweils eine vollständige Spielkarte in den Sichtfenstern erscheint, und daß den Spielkarten jeweils eine Punktezahl der üblichen Spielkarten-Wertigkeit zugeordnet ist.

4. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die einander zugewandten symbolfreien Seiten zweier umfangsseitig benachbarter Klappkarten (6) der Klappkarten-Karusselle (5) mit bewirkensamen Kennzeichnungen (12) oder mit der üblichen Rückseiten-Musterung von bekannten Spielkarten versehen sind.

5. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß jeder, aus fünf einzelnen Klappkarten-Karussellen (5) bestehenden Klappkarten-Karussell-Reihe (2, 3) eine Punkte-Anzeige (15 bzw. 16) zugeordnet ist, in der jeweils die in der zugehörigen Reihe (2, 3) durch die sichtbaren Spielkarten entsprechend ihrer Wertigkeit erreichten Punkte darstellbar sind.

6. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß der Münzeinwurf (18) mit einer Vorratspunkte-Anzeige (19) in Wirkverbindung steht, in der die nach einem bestimmten Schlüssel den unterschiedlichen Münzwerten zugeordneten Punkte darstellbar sind, von denen innerhalb eines Spiels

ein bestimmter Teilbetrag einsetzbar ist.

7. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß der Vorratspunkte-Anzeige (19) eine Einsatz-Anzeigeleiste (20) aus mehreren mit unterschiedlich hohen Punktzahlen belegten Anzeigefeldern (21) nachgeordnet ist, in der durch Betätigung einer zugehörigen Taste (22) die Höhe des Punkteeinsatzes für ein Spiel auswählbar ist, wobei das ausgewählte Anzeigefeld (21) aufleuchtet.

8. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß der Einsatz-Anzeigeleiste (20) eine weitere Taste (23) zugeordnet ist, die nach dem Aufdecken des ersten und vor dem Aufdecken des zweiten Klappkarten-Karussells (5) der unteren Reihe (3) betätigbar ist, um den Punkteeinsatz für das laufende Spiel zu verdoppeln.

9. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß nach dem Vorliegen eines Speicher-Gewinnes die in der Einsatz-Anzeigeleiste (20) gesetzten Punkte unter Verdopplung in einer Risikoeinsatz-Anzeige (24) erscheinen, der einerseits ein Anzeigefeld "0" (25) und andererseits mehrere, mit in der Höhe steigenden Multiplikatoren belegte Anzeigefelder (26), die gegebenenfalls nacheinander im Wechsel mit dem Anzeigefeld "0" blinken, zugeordnet ist, und daß durch Betätigung einer Risiko-Taste (26) der angezeigte Gewinn entsprechend dem im Wechsel mit dem Anzeigefeld "0" blinkenden Multiplikator-Anzeigefeld (26) vervielfachbar oder verlierbar ist, wobei jederzeit der einmal erreichte Gewinn durch Betätigung einer Annahme-Taste (27) annehmbar und der endgültige Gewinn in einer Gewinn-Anzeige (28) darstellbar ist.

10. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, daß der in der Gewinn-Anzeige (28) angegebene Punkte-Gewinn in einer Gesamtgewinn-Anzeige (29) aufaddierbar ist, und daß von dieser Gesamtgewinn-Anzeige (29) durch Betätigung einer Übertragungs-Taste (30) Gewinnpunkte in bestimmten Teilbeträgen in die Vorratspunkte-Anzeige (19) überführbar sind.

11. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 10, dadurch gekennzeichnet, daß der Aufdeckvorgang der Klappkarten-Karusselle (5) der oberen Reihe (2) nach der Durchwirbelung sämtlicher Klappkarten-Karusselle (5) alternativ über Tasten von einem zweiten Spieler erzielten Punkte in einer gesonderten Punkte-Anzeige darstellbar sind.

12. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzahl der von dem zweiten Spieler nacheinander durchgeführten Spiele in einer Anzeige darstellbar ist.

Beschreibung

Die Erfindung bezieht sich auf ein münzbetätigtes Spielgerät mit hinter zugehörigen Sichtfenstern angeordneten Klappkarten-Karussellen, deren Klappkarten als Symbolträger dienen, und mit einem einen Zufallsgenerator enthaltenden Mikroprozeßbrechner zur Steuerung des gesamten Spielablaufes.

Münzbetätigtes Spielgeräte sind in den verschieden-

sten Ausführungsformen bekannt. Sie besitzen meist drei Umlaufkörper, die walzen- oder scheibenförmig ausgebildet sein können. Auf der von außen durch Fenster einsehbaren Oberfläche tragen die Umlaufkörper Symbole. Die Umlaufkörper werden in der Regel nacheinander stillgesetzt und nachdem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, entscheidet die in den Fenstern erscheinende Symbolkombination über Gewinn oder Verlust. Dies ist aus einem an der Frontplatte des Spielgerätes vorgesehenen Gewinnplan ersichtlich. Da für den Einbau der Umlaufkörper nur ein begrenzter Raum zur Verfügung steht, kann auf dem Umfang bzw. der Vorderseite der Umlaufkörper nur eine begrenzte Anzahl von Symbolen dargestellt werden. Um diesen Nachteil zu beseitigen ist bereits aus der DE-OS 35 00 946 ein münzbetätigtes Spielgerät mit wenigstens einer Anzeigevorrichtung bekannt, bei der ein elektromechanisches Antriebsorgan Symbolträger hinter einem vom Spieler einsehbaren Fenster in zyklischer Wiederholung bewegt, um bei zufallsgesteuertem Anhalten wenigstens ein Symbol als Spielteilergebnis anzuzeigen, das gegebenenfalls in Kombination mit anderen Symbolen ein Spielergebnis darstellt, wobei die Anzeigevorrichtung ein an sich bekanntes Klappkarten-Karussell aufweist, dessen Klappkarten die Symbolträger sind, die auf einer vom Antriebsorgan in nur einer Richtung drehbaren Nabe schwenkbar gelagert sind, um jeweils beim Passieren einer Nase von einer Vorderseiten-Anzeigelage in Rückseiten-Anzeigelage umzuklappen. Hierbei trägt also jede Klappkarte der Klappkarten-Karusselle auf der Vorder- und auf der Rückseite ein spielentscheidendes Symbol, wodurch der Spieler nach der Durchwirbelung der Klappkarten-Karusselle die sich in der Anzeigelage befindlichen, spielentscheidenden Symbole erkennen kann. Dies wirkt sich nach einer gewissen Zeit auf den Unterhaltungswert für den Spieler negativ aus.

Der Erfolg liegt die Aufgabe zugrunde, bei einem Spielgerät der eingangs genannten Art den Spielablauf und die Gewinnmöglichkeiten abwechslungsreicher und mit größerem Spieldreiz auszustalten, um so den Unterhaltungswert für den Spieler zu erhöhen.

Diese Aufgabe wird erfahrungsgemäß dadurch gelöst, daß die Klappkarten eines jeden Klappkarten-Karussells abwechselnd nur auf der Vorderseite oder auf der Rückseite ein spielentscheidendes Symbol tragen, daß nach der Durchwirbelung der Klappkarten-Karusselle sämtliche sichtbaren Klappkartenpaare in einer die Symbole verdeckenden Anzeigelage stehenbleiben, und daß anschließend die Klappkartenpaare rechner- und/oder tastengesteuert um einen Schritt weiterschaltbar sind.

Durch diese Ausgestaltung des Spielgerätes ist es möglich, zum einen bei rein rechnergesteuertem Aufdeckvorgang der Symbole diese zeitlich nacheinander freizulegen, wodurch sich der Unterhaltungswert für den Spieler erhöht, und zum anderen kann bei rein tastengesteuertem Aufdeckvorgang der verdeckten Symbole der Spieler durch entsprechende Betätigung der zu den Klappkarten-Karussellen gehörenden Tasten selbst bestimmen, wieviel der von ihm auf diese Weise freigelegten Symbole für das Spielergebnis maßbestimmend sein sollen, wobei sich bei jedem Aufdeckvorgang für den Spieler die spannende Frage stellt, welches Symbol mit welcher Wertigkeit, die einem an dem Spielgerät angebrachten Gewinnplan zu entnehmen ist, durch Betätigung der Taste nun freigelegt wird. Selbstverständlich kann der rechnergesteuerte Aufdeckvorgang mit

dem tastengesteuerten Aufdeckvorgang in beliebiger Weise kombiniert werden. In jedem Falle veranlaßt der Überraschungseffekt beim Aufdecken der Symbole den Spieler, den Ablauf des Spielgeschehens mit besonderem Interesse zu verfolgen.

Bei einer bevorzugten Ausführungsform des erfahrungsgemäßen Spielgerätes ist bei in zwei Reihen übereinander angeordneten Klappkarten-Karussellen ein Klappkarten-Karussell der oberen Reihe nach der Durchwirbelung sämtlicher Klappkarten-Karusselle rechnergesteuert um einen Schritt weiterschaltbar, und anschließend sind die Klappkarten-Karusselle der unteren Reihe Wahlweise von dem Spieler über zugeordnete Tasten um einen Schritt fortgeschaltbar, wobei dieser Aufdeckvorgang der Symbole durch Betätigung einer entsprechenden Taste beendet ist, und nunmehr sind die weiteren Klappkarten-Karusselle der oberen Reihe rechnergesteuert Wahlweise um einen Schritt weiterschaltbar. Wenn also der Spieler hierbei durch Betätigung der entsprechenden Taste den Aufdeckvorgang der Symbole der unteren Klappkarten-Karussell-Reihe beendet hat, wird rechnergesteuert eine bestimmte Anzahl der sich noch in der verdeckten Anzeigelage befindlicher Klappkarten-Karusselle der oberen Reihe durch Weiterschaltung um jeweils einen Schritt aufgedeckt, wodurch auch in der oberen Klappkarten-Karussell-Reihe eine bestimmte Anzahl an Symbolen angezeigt wird. Ist nun die Gesamtwertigkeit dieser Symbole höher als die Gesamtwertigkeit der Symbole der unteren Klappkarten-Karussell-Reihe, so hat der Spieler verloren. Im umgekehrten Falle bekommt der Spieler einen Gewinn.

Um mit dem Spielgerät das bekannte Kartenspiel "17 + 4" simulieren zu können, sind in Ausgestaltung der Erfindung die Symbole auf den einander zugewandten Seiten zweier umfangsseitig benachbarter Klappkarten der Klappkarten-Karusselle jeweils als Spielkarten-Halbsymbole ausgeführt, wodurch in den entsprechenden Anzeigelagen der Klappkartenpaare jeweils eine vollständige Spielkarte in den Sichtfenstern erscheint, und daß den Spielkarten jeweils eine Punktzahl der üblichen Spielkarten-Wertigkeit zugeordnet ist.

Hierbei gewinnt der Spieler in analoger Anwendung der Regeln des Kartenspiels "17 + 4", wenn die Gesamtzahl der Punkte der sichtbaren Spielkarte der unteren Klappkarten-Karussell-Reihe größer ist als die Gesamtzahl der Punkte der sichtbaren Spielkarten der oberen Klappkarten-Karussell-Reihe und gleichzeitig 21 Punkte nicht übersteigt.

Damit dem Spieler auch in der die Symbole verdeckenden Anzeigelage der Klappkartenpaare eine gewisse Unterhaltung geboten wird, sind nach einer vorteilhaften Weiterbildung der Erfindung die einander zugewandten symbolfreien Seiten zweier umfangsseitig benachbarter Klappkarten der Klappkarten-Karusselle mit werbewirksamen Kennzeichnungen versehen. Diese Kennzeichnungen können als Firmenzeichen, Werbespruch oder dergleichen ausgeführt sein. Alternativ hierzu ist es möglich, anstelle der werbewirksamen Kennzeichnungen übliche Rückseiten-Musterungen von bekannten Spielkarten zu verwenden.

Nach einer weiteren vorteilhaften Ausgestaltung der erfahrungsgemäßen Lösung ist jeder, aus fünf einzelnen Klappkarten-Karussellen bestehenden Klappkarten-Karussell-Reihe eine Anzahl zugeordnet, in der jeweils die in der zugehörigen Reihe durch die sichtbaren Spielkarten entsprechend ihrer Wertigkeit erreichten Punkte darstellbar sind. Hierdurch kann der Spieler unmittelbar

die zu der oberen und der unteren Klappkarten-Karussell-Reihe gehörenden Punktzahlen ablesen und durch Vergleich derselben feststellen, ob er auf der Gewinner- oder Verliererseite steht.

Bei einer attraktiven Ausgestaltung des Spielgerätes nach der Erfindung steht der Münzeinwurf mit einer Vorratspunkte-Anzeige in Wirkverbindung, in der die nach einem bestimmten Schlüssel den unterschiedlichen Münzwerten zugeordneten Punkte darstellbar sind, von denen innerhalb eines Spiels ein bestimmter Teilbetrag einsetzbar ist. Hierbei können beispielsweise der 1-DM-Münze 100 Punkte, der 2-DM-Münze 250 Punkte und der 5-DM-Münze 600 Punkte zugeordnet sein.

Damit der Spieler auf einfache Art für jedes Spiel einen unterschiedlich hohen Punkteeinsatz wählen kann, ist zweckmäßigerweise der Vorrats-Punkteanzeige eine Einsatz-Anzeigeleiste aus mehreren, mit unterschiedlich hohen Punktzahlen belegten Anzeigefeldern nachgeordnet, in der durch Betätigung einer zugehörigen Taste die Höhe des Punkteinsatzes für ein Spiel auswählbar ist, wobei das ausgewählte Anzeigefeld aufleuchtet. Ferner ist bevorzugt vorgesehen, daß der Einsatz-Anzeigeleiste eine weitere Taste zugeordnet ist, die nach dem Aufdecken des ersten und vor dem Aufdecken des zweiten Klappkarten-Karussells der unteren Reihe betätigbar ist, um den Punkteeinsatz für das laufende Spiel zu verdoppeln.

Um dem Spieler im Falle eines Gewinnes ein sogenanntes Risikospiel zu bieten, erscheinen bei einer weiteren vorteilhaften Ausgestaltung des Spielgerätes nach dem Vorliegen eines Spielergewinnes die in der Einsatz-Anzeigeleiste gesetzten Punkte unter Verdoppelung in einer Risiko-Einsatzanzeige, der einerseits ein Anzeigefeld "0" und andererseits mehrere, mit in der Höhe steigenden Multiplikatoren belegte Anzeigefelder, die gegebenenfalls nacheinander im Wechsel mit dem Anzeigefeld "0" blinken, zugeordnet ist, und daß durch Betätigung einer Risiko-Taste der angezeigte Gewinn entsprechend dem im Wechsel mit dem Anzeigefeld "0" blinkenden Multiplikator-Anzeigefeld vervielfachbar oder verlierbar ist, wobei jederzeit der einmal erreichte Gewinn durch Betätigung einer Annahme-Taste annehmbar und der endgültige Gewinn in einer Gewinn-Anzeige darstellbar ist.

Damit der Spieler gegebenenfalls ohne weiteren Münzeinwurf weiterspielen kann, ist zweckmäßigerweise der in der Gewinn-Anzeige angegebene Punkte-Gewinn in einer Gesamtgewinn-Anzeige aufaddierbar und von dieser Gesamtgewinn-Anzeige sind durch Betätigung einer Übertragungs-Taste Gewinnpunkte in bestimmten Teilbeträgen in die Vorratspunkte-Anzeige überführbar.

Um bei einer alternativen Ausführungsform des Spielgerätes nach der Erfindung ein Gegeneinander-Spiel zweier Spieler durchführen zu können, ist bevorzugt der Aufdeckvorgang der Klappkarten-Karusselle der oberen Reihe nach der Durchwirbelung sämtlicher Klappkarten-Karusselle alternativ über Tasten von einem zweiten Spieler durchführbar, wobei die von dem zweiten Spieler erzielten Punkte in einer gesonderten Punkte-Anzeige darstellbar sind. In diesem Falle übernimmt also der zweite Spieler bei der Simulierung des bekannten Kartenspiels "17 + 4" die Bankfunktion. Ist bei Spielende die Gesamtpunktzahl der oberen Klappkarten-Karussell-Reihe höher als die Gesamtpunktzahl der unteren Klappkarten-Karussell-Reihe, so hat der zweite Spieler gewonnen. Im umgekehrten Falle hat der erste Spieler gewonnen.

Da in der Regel der die Bank haltende Spieler eine größere Gewinnchance erwartet, ist bevorzugt die Anzahl der von dem zweiten Spieler nacheinander durchgeführten Spiele in einer Anzeige darstellbar. Vorzugsweise kann hierbei nach 32 Spielen durch Betätigung einer entsprechenden Taste ein Bankwechsel zwischen den Spielern stattfinden.

Der der Erfindung zugrundeliegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand eines Ausführungsbeispieles, das in der Zeichnung dargestellt ist, näher erläutert. Es zeigt

Fig. 1 eine Vorderansicht eines Spielgerätes nach der Erfindung und

Fig. 2 im vergrößerten Maßstab eine Einzeldarstellung eines Klappkarten-Karussells des Spielgerätes nach Fig. 1.

Das Spielgerät 1 besitzt eine obere Klappkarten-Karussell-Reihe 2 und eine parallel dazu verlaufende untere Klappkarten-Karussell-Reihe 3. Jede Reihe 2, 3 setzt sich aus fünf nebeneinanderliegenden, jeweils in einem Montageblock 4 untergebrachten Klappkarten-Karussellen 5 zusammen. Die einzelnen Klappkarten 6 der hinter Sichtfenstern 7 in der Frontplatte 8 des Spielgerätes 1 angebrachten Klappkarten-Karusselle 5 dienen als Symbolträger.

Die Klappkarten 6 eines jeden Klappkarten-Karussells 5 tragen abwechselnd nur auf der Vorderseite 9 oder auf der Rückseite 10 ein spielentscheidendes Symbol, d. h., wenn sich auf der Vorderseite 9 einer Klappkarte 6 ein Symbol befindet, dann sind die Rückseite derselben Klappkarte und die Vorderseiten der benachbarten Klappkarten symbolfrei, und wenn sich auf der Vorderseite 9 einer Klappkarte 6 kein Symbol befindet, dann sind die Rückseite derselben Klappkarte und die Vorderseiten der benachbarten Klappkarten mit einem spielentscheidenden Symbol versehen. Die Symbole auf den einander zugewandten Seiten zweier umfangseitig benachbarter Klappkarten 6 sind jeweils als Spielkarten-Halbsymbole 11 ausgeführt, und auf den einander zugewandten symbolfreien Seiten zweier umfangsseitig benachbarter Klappkarten befindet sich jeweils eine werbewirksame Kennzeichnung 12. Steht ein Klappkartenpaar 13 eines Klappkarten-Karussells 5 in der Anzeigelage, in der die beiden Spielkarten-Halbsymbole 11 einer Spielkarte in dem zugehörigen Sichtfenster 7 erkennbar sind, so stellen diese beiden Spielkarten-Halbsymbole 11 eine vollständige Spielkarte dar, der eine Punktezahl der üblichen Spielkarten-Wertigkeit zugeordnet ist. Wird nun dieses Klappkarten-Karussell 5 über einen Schrittmotor um einen Schritt weitergeschaltet, dann klappt die obere Klappkarte unter Passierung einer Haltenase am Montageblock 4 von der Vorderseiten-Anzeigelage in eine Rückseiten-Anzeigelage um, wodurch nunmehr im Sichtfenster 7 zwei werbewirksame Kennzeichnungen 12 erscheinen. Wird anschließend das Klappkarten-Karussell 5 wiederum um einen Schritt weitergeschaltet, dann ist im Sichtfenster 7 wieder eine vollständige Spielkarte erkennbar. Somit erscheint beim Umklappen der vierundsechzig Klappkarten 6 eines Klappkarten-Karussells 5 im zugehörigen Sichtfenster 7 abwechselnd eine vollständige Spielkarte oder die werbewirksamen Kennzeichnungen 12.

Zu Beginn eines Spieles werden sämtliche Klappkarten-Karusselle 5 in Richtung des Pfeiles 14 in Drehung versetzt und bleiben nach ihrer Durchwirbelung rechnergesteuert in einer Anzeigelage stehen, in der sämtliche Klappkartenpaare 13 werbewirksame Kennzeichnungen 12

nungen 12 zeigen d. h. die unmittelbar nachfolgenden Spielkartenhalbsymbole 11 sind verdeckt. Dann wird rechnergesteuert das linke Klappkarten-Karussell 5 der oberen Reihe 2 um einen Schritt weitergeschaltet, wodurch im zugehörigen Sichtfenster 7 eine vollständige Spielkarte erscheint. Diese Spielkarte ist im dargestellten Ausführungsbeispiel die Spielkarte, "Kreuz 4", der eine Wertigkeit von vier Punkten, die in einer zu der oberen Klappkarten-Karussell-Reihe 2 gehörenden Punkte-Anzeige 15 dargestellt werden, zugeordnet ist. Anschließend kann der Spieler die Klappkarten-Karusselle 5 der unteren Reihe nacheinander von links nach rechts über diesen Klappkarten-Karussellen zugeordneten Tasten 16 jeweils um einen Schritt weiterschalten, um die verdeckten Spielkarten aufzudecken.

Da mit dem Spielgerät das bekannte Kartenspiel "17 + 4" simuliert wird, deckt der Spieler selbstverständlich nur so viele Spielkarten auf, wie notwendig sind, um über die Addition der den einzelnen Spielkarten zugeordneten Punkte zu der Punktezahl 21 bzw. möglichst nahe an diese Punktezahl zu kommen. Im dargestellten Ausführungsbeispiel sind in der unteren Klappkarten-Karussell-Reihe 3 die Spielkarten "Pik 10" (10 Punkte) "Herz 7" (7 Punkte) und "Pik Bube" (2 Punkte) aufgedeckt, d. h. der Spieler hat insgesamt 19 Punkte erreicht, die in einer der unteren Klappkarten-Karussell-Reihe 3 zugeordneten Punkteanzeige 32 dargestellt werden. Nach Beendigung des Aufdeckvorganges der Spielkarten der unteren Reihe 3 betätigt der Spieler eine entsprechende Taste 17, woraufhin eine oder mehrere weitere Klappkarten-Karusselle 5 der oberen Reihe 2 um einen Schritt weitergeschaltet werden. Im dargestellten Ausführungsbeispiel wurden rechnergespeuert noch die Spielkarte "Kreuz 9" (9 Punkte) und die Spielkarte "Kreuz As" (11 Punkte) aufgedeckt, so daß die durch die Spielkarten angegebene Punktezahl insgesamt 24 beträgt. Da diese Punktezahl über der entscheidenden Punktezahl 21 liegt, hat der Spieler mit seinen 19 Punkten gewonnen. Im übrigen wird dem Spieler durch Aufleuchten der unter den Klappkarten-Karussellen 5 der unteren Reihe 3 angebrachten Anzeigefeldern "ZIEHEN" angezeigt, in welchem Zeitabschnitt er die Tasten 16 betätigen kann.

Dem Münzeinwurf 18 des Spielgerätes 1 ist eine Vorratspunkte-Anzeige 19 zugeordnet, in der die nach einem bestimmten Schlüssel unterschiedlichen Münzwerten zugeordneten Punkte darstellbar sind. Unterhalb der Vorratspunkte-Anzeige 19 befindet sich eine Einsatz-Anzeigeleiste 20, die aus mehreren, mit unterschiedlich hohen Punktezahlen belegte Anzeigefeldern 21 besteht. Durch Betätigung einer der Einsatz-Anzeigeleiste 20 zugeordneten Taste 22 kann der Spieler die Höhe des Punkteeinsatzes für ein Spiel auswählen. Das ausgewählte Anzeigefeld leuchtet auf und gleichzeitig wird die Punktezahl dieses Anzeigefeldes von der Punktezahl der Vorratspunkte-Anzeige 19 subtrahiert. Im Ausführungsbeispiel leuchtet das Anzeigefeld 21 mit der Punktezahl 50 auf. Dann wird das vorhergehend beschriebene, simulierte Kartenspiel "17 + 4" mit Hilfe der Klappkarten-Karussell-Reihen 2 und 3 durchgeführt. In diesem Spiel hat der Spieler die Möglichkeit, nach dem Aufdecken der ersten und vor dem Aufdecken des zweiten Klappkarten-Karussells 5 der unteren Reihe 3 durch Betätigung einer weiteren, der Einsatz-Anzeigeleiste 20 zugeordneten Taste 23 den Punkteeinsatz zu verdoppeln. Hat der Spieler das Spiel "17 + 4" verloren, so ist der Spielvorgang beendet. Hat der Spieler demgegenüber das Spiel "17 + 4" gewonnen, so wird

der Punkteeinsatz in der Einsatz-Anzeigeleiste 20 unter Verdoppelung in eine Risikoeinsatz-Anzeige 24 übertragen. Im Ausführungsbeispiel sind dies somit 100 Punkte. Der Risikoeinsatz-Anzeige 24 ist einerseits ein Anzeigefeld 25 mit der Beschriftung "0" und andererseits mehrere, mit in der Höhe steigenden Multiplikatoren belegte Anzeigefelder 26 zugeordnet. Zunächst blinkt das untere Anzeigefeld 26 mit dem Multiplikator "x 2" im Wechsel mit dem Anzeigefeld "0". Betätigt der Spieler nun eine zugehörige Risikotaste 27, so kann er entweder die in der Risikoeinsatz-Anzeige 24 dargestellten Punkte verdoppeln oder verlieren. Gewinnt der Spieler, dann blinkt das nächsthöhere Anzeigefeld 26 im Wechsel mit dem Anzeigefeld 25, und der Spieler kann wiederum die Risiko-Taste 27 betätigen. Dieser Vorgang kann bis zur Erzielung des Höchstgewinnes durch Erreichen des Anzeigefeldes 26 mit dem Multiplikator "x 64" fortgesetzt werden. Zwischenzeitlich kann der Spieler jedoch jederzeit den einmal erreichten Punktegewinn durch Betätigung einer entsprechenden Taste 28 annehmen, der dann in einer Gewinnanzeige 29 dargestellt wird. Im Ausführungsbeispiel hat der Spieler beim Gewinn im Risikospiel mit dem mit dem Multiplikator "x 4" belegten Anzeigefeld 26 die Taste 28 gedrückt, wodurch das Risikospiel beendet ist und die Punktezahl in der Risikoeinsatz-Anzeige 24 unter Vervierfachung in die Gewinnanzeige 29 übertragen wird. Anschließend wird die Punktezahl der Gewinn-Anzeige 29 in einer Gesamtgewinn-Anzeige 30 aufaddiert. Von dieser Gesamtgewinn-Anzeige 30 sind durch Betätigung einer Übertragungstaste 31 Gewinpunkte in bestimmten Teilstufen in die Vorratspunkte-Anzeige 19 überführbar, so daß der Spieler ohne erneuten Münzeinwurf weiterspielen kann.

Die vorstehende Zeichnungsbeschreibung hat den Aufbau sowie die Funktion des erfundengemäßen Spielgerätes in Einzelheiten verdeutlicht. Es versteht sich für den Fachmann, daß der Grundgedanke der vorgelegenden Erfindung eine wesentlich breitere Anwendung finden kann und nicht auf das hier speziell betrachtete Ausführungsbeispiel beschränkt ist.

- Leerseite -

Nummer:
Int. Cl. 4:
Anmeldetag:
Offenlegungstag:

38 04 862
G 07 F 17/34
17. Februar 1988
20. Oktober 1988

3804862

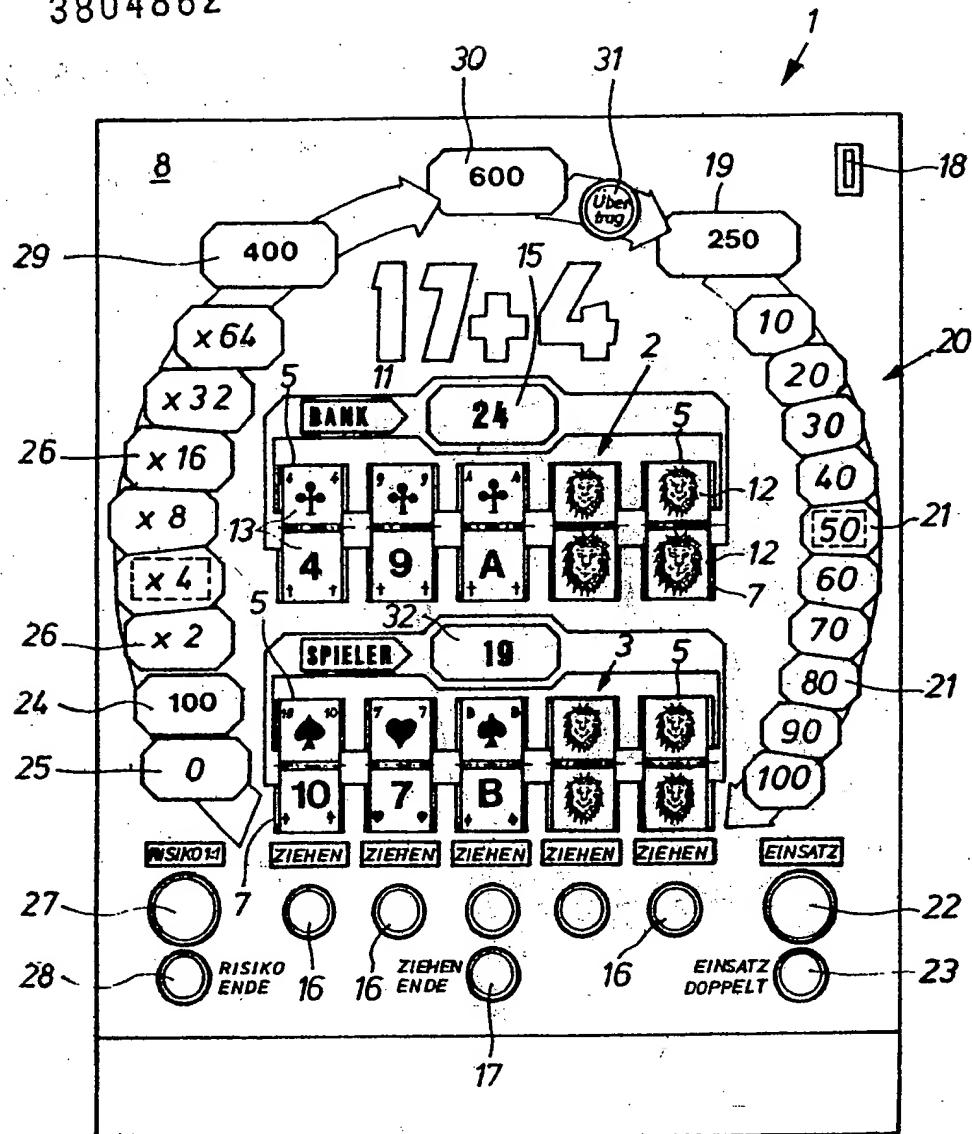


Fig. 1

3804862

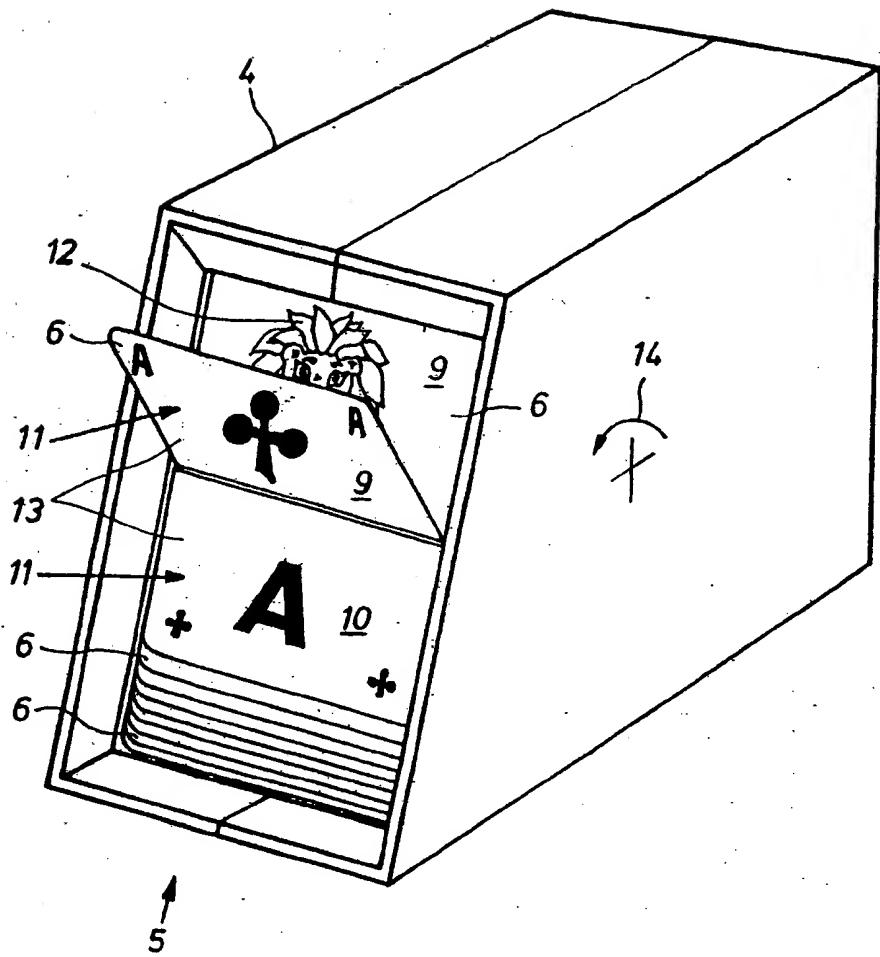


Fig. 2

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- BLACK BORDERS**
- IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- FADED TEXT OR DRAWING**
- BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- SKEWED/SLANTED IMAGES**
- COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- GRAY SCALE DOCUMENTS**
- LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.

THIS PAGE BLANK (USPTO)